

II - L'EXPLORATION

L'exploration est le cadre symbolique qui porte la proposition pédagogique de la branche. Les équipages partent explorer des terres d'aventures : les jeunes adolescents, quittant le monde de l'enfance, ont un désir fort de découvrir et d'explorer le monde qui les entoure.

Sommaire

- Fiche 1 - Pourquoi l'exploration ? (2 pages)
- Fiche 2 - Un peu de vocabulaire (2 pages)



Notes

A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing notes.



Pourquoi l'exploration ?

Au cours de l'adolescence, l'équilibre entre l'attachement à la famille et le monde extérieur est modifié. Le cadre sécurisant de l'enfance est mis à mal, les jeunes ont besoin d'autonomie, ils ont soif de découvrir et d'explorer le monde qui les entoure.

L'équipage

L'âge 11-14 ans, c'est l'âge de l'équipe. L'équipe comme petit groupe de pairs où l'on se sent bien, avec lesquels on a souvent les mêmes centres d'intérêts (le besoin de se confronter à une norme) mais où l'on peut exprimer ses particularités (l'affirmation de soi dans sa différence). L'équipage permet au jeune d'être accueilli, de confronter ses idées pour diversifier ses références, de construire une identité non fondée uniquement sur le modèle parental, bref, un lieu à la taille de l'adolescent au sein duquel il va pouvoir, dans un climat de sécurité affective, expérimenter les premières amitiés fortes.

La Tribu

La Tribu, c'est avant tout le lieu sécurisant dans lequel chaque jeune se sent chez lui : le collectif, le groupe, la bande et la solidarité indispensable qui y est associée. Elle permet à chacun de trouver sa place.

La Tribu permet l'existence d'équipes avec des missions spécifiques, petits groupes aux responsabilités bien identifiées, rouages indispensables au fonctionnement fixe de la Tribu autant que « groupe de mission », équipage : efficaces lors du départ en aventure.

Ces deux termes permettent de répondre à deux besoins des jeunes adolescents :

- ▶ celui de la découverte d'un nouvel environnement qui grandit en même temps que les jeunes : l'équipage comme espace de vie privilégié, favorisant la découverte de nouveaux espaces et de nouvelles expériences.
- ▶ celui d'évoluer dans un cadre sécurisant, qui peut se traduire par la nécessité de se retrouver entre soi, dans un groupe qui dispose d'éléments communs forts : la Tribu et ses rites, ses codes, ses points de repère comme l'expression de l'adhésion de chacun à des valeurs communes, l'expression de la dimension collective de ce qui se vit dans la branche.

Explorer des terres inconnues

La proposition pédagogique de la branche scouts-guides invite les jeunes adolescents à vivre des projets en partant en équipage explorer des terres inconnues.

Avant de partir explorer de nouveaux espaces, il faut s'équiper, se préparer pour que l'expérience soit enrichissante et réalisée en toute sécurité. Il faut vérifier le matériel, prévoir les vivres, organiser les missions de chacun.

La Tribu prend donc le temps, en début d'année, de s'installer, de monter son « camp de base », sa base arrière, sa terre : le lieu où elle revient après chaque aventure, riche de tout ce qu'elle a découvert. Elle s'installe matériellement (décoration du local, rencontre avec le voisinage, la paroisse, le groupe...) et humainement (constitution des équipages, répartition des rôles, transmission de la Loi, de son histoire...).

L'exploration accorde une grande place à ce temps spécifique de l'installation matérielle et organisationnelle. Mais elle permet aussi la rencontre, la découverte, en un mot : l'aventure ! L'aventure, c'est aller à la découverte d'autres espaces. Le voyage n'est pas forcément lointain, mais il permet de revenir enrichi de cette confrontation à l'inconnu.

Pendant l'aventure, la Tribu s'enrichit des découvertes et des rencontres qu'elle peut faire. L'aventure invite chacun au voyage, à la découverte de terres inconnues, à la découverte de nouvelles activités, à la rencontre de peuples, à la rencontre de Dieu. C'est le projet commun de la Tribu. À chaque équipage est confiée une

mission, qui permet de faire avancer le projet et de donner à chaque jeune l'occasion d'apprendre de nouvelles techniques et de se sentir

pleinement investi dans le projet commun. En vivant l'aventure, la Tribu découvre le monde qui l'entoure.

Les terres d'aventure sont au nombre de 8 et correspondent à des domaines de compétences particuliers. Le cadre symbolique les matérialise en les associant à un peuple et à des valeurs. En choisissant d'explorer une terre d'aventure, les scouts et guides choisissent non seulement d'acquérir un type de compétences, mais également de vivre à l'image des peuples qui leur sont associés : découvrir leur mode de vie (les activités spécifiques de la terre d'aventure), leurs valeurs (les découvertes), sans pour autant s'identifier à ces peuples : la Tribu reste une Tribu de scouts et de guides, vivant des aventures extraordinaires.

À la fin de chaque aventure, la Tribu revient sur sa terre, forte de toutes ces découvertes mais sans se sentir déracinée. Elle dresse le bilan de tout ce qu'elle a appris, en termes de savoir, de savoir-être, de savoir-faire.

L'exploration permet la rencontre, la découverte, en un mot : l'aventure !

Le pacte d'aventure que signe la Tribu en début d'aventure est le signe de l'engagement que prend chacun des équipages à explorer la terre, à vivre à l'image du peuple qui habite cette terre et à renouer l'Alliance de Dieu avec les hommes.

Les différents signes d'Alliance reprennent des éléments clés du scoutisme en lien avec les terres d'aventures : le sac à dos, l'eau, le feu, la malle, le témoin de relais, le chemin, le livre, la main. Ils permettent de faire le lien entre ce qui est vécu par les jeunes dans l'aventure et Dieu.

Ce que permet l'exploration

La vie dans la nature : c'est une dimension essentielle du scoutisme. À la fois dans sa dimension « scoutisme fondamental », c'est-à-dire donner toute leur importance aux activités de campisme, de pleine nature, à la connaissance du milieu non urbain. Mais aussi dans sa dimension « développement durable » : les jeunes adolescents sont d'ores et déjà porteurs de ces valeurs d'écologie. Le mouvement a vocation à soutenir cette éducation au respect de l'environnement sous toutes ses formes. L'exploration renvoie très explicitement à cette notion de vie dans la nature au contact de l'environnement et dans une logique de respect de la création.

L'équipage : pièce essentielle de la proposition pédagogique de la branche. L'exploration donne toute sa place à l'équipage à la fois comme vecteur de projet et comme pierre angulaire de l'organisation du groupe.

La démocratie d'enfants : intuition fondamentale du scoutisme, l'idée qu'on ne fait pas un projet pour les jeunes mais que c'est le projet des jeunes qui vit dans le scoutisme et le guidisme. L'aventure, avec son jeu des conseils, permet différents niveaux d'expression d'avis individuels ou collectifs et différents niveaux de prise de décision de manière démocratique.

Un peu de vocabulaire

La Tribu a ses propres rites, ses propres codes, elle se doit d'avoir son propre vocabulaire.

La branche scouts-guides adapte donc le vocabulaire de la méthode scoute.

Les activités

Service d'équipage : action réalisée par l'équipage chaque année, plutôt au second semestre. Deux approches sont possibles, soit un service tourné vers un thème particulier comme le développement durable ou la paix, avec des partenariats forts à développer, soit un service tourné vers l'entourage immédiat, la proximité, avec des actions de solidarité locale, afin d'inciter à la rencontre et à l'observation.

Défi durable : journée de camp marquée par une sensibilisation accrue des scouts et guides au développement durable. Avant cette journée, chaque équipage a réalisé ou préparé un défi, qu'il présente lors de cette journée.

Réunion de Tribu : l'ensemble des équipages et la maîtrise se retrouvent le temps d'un après-midi ou d'une journée complète pour jouer et vivre l'aventure. C'est aussi l'occasion de réunir le grand conseil.

Réunion d'équipage : l'équipage se retrouve quelques heures pour réaliser ses missions. Il informe la maîtrise de la date, de l'heure et du lieu de la réunion.

Week-end de Tribu : activité de deux ou trois jours au cours de laquelle la Tribu se retrouve loin du local, dans la nature, pour camper, jouer ensemble et vivre l'aventure.

Termes génériques

Scouts : les garçons.

Guides : les filles.

Équipage : un groupe de 5 à 7 scouts ou guides. Il est constitué pour toute l'année et le camp.

Maîtrise : l'ensemble des chefs et cheftaines des scouts et guides.

Tribu : l'ensemble des équipages et de la maîtrise. C'est l'unité.

Cap sur l'aventure : premier temps de l'année, qui dure environ 2 mois, et qui permet de faire connaissance, de constituer les équipages et de préparer la promesse.

Week-end d'équipage : il permet aux scouts et guides de passer un vrai moment en autonomie qu'ils ont préparé, afin d'accomplir leur mission d'équipage et une autre activité décidée en équipage (par exemple une activité sportive, une rencontre...). Il est proposé et décidé en conseil d'aventure, puis organisé en conseil d'équipage. Il se vit plutôt au cours de la deuxième aventure. Il ne peut se vivre que par des équipages ayant déjà vécu des week-ends en unité, ou des réunions en équipage.

L'exploration : activité en autonomie, préparée avec la maîtrise, où chaque équipage part durant 36 heures.

Le projet

Aventure : le projet de la Tribu, choisi en grand conseil.

Terres d'aventure : il en existe 8. La Tribu choisit de les explorer pour vivre ses aventures.

Découvertes : valeurs propres à chaque terre d'aventure, auxquelles la Tribu sera particulièrement attentive pendant l'aventure.

Signe d'Alliance : symbole représentant un élément clef du scoutisme, qui va accompagner la vie spirituelle de l'unité à chaque aventure. Il en existe un par terre d'aventure.

Pacte d'aventure : lorsqu'elle a choisi la terre à explorer, la Tribu scelle un pacte à respecter tout au long de l'aventure. Il comporte notamment des valeurs à respecter, des activités à vivre, un peuple à rencontrer...

La progression

Promesse : acte d'adhésion volontaire du jeune à la Loi des scouts et guides et aux valeurs du mouvement. Elle est préparée en équipage et vécue en Tribu.

Rôles : ils sont au nombre de 6 : pilote, architecte, intendant, artiste, coach et témoin. Ils permettent à chacun de prendre des responsabilités au sein de l'équipage. Chaque scout et guide choisit son rôle pour toute la durée de vie de l'équipage.

Paré pour l'aventure : grand jeu sur une journée, vécu juste après la répartition des rôles et qui permet aux jeunes d'acquérir les compétences nécessaires pour tenir leur rôle dans l'équipage.

Les outils pédagogiques

Vivre l'aventure : livre du scout, de la guide.

Carnet d'équipage : livre de bord de l'équipage, permettant l'organisation de la vie de l'équipage durant les aventures, le camp.

Mission d'équipage : c'est une action concrète que va prendre en charge l'équipage pour réaliser l'aventure. Les différentes missions sont choisies et réparties par le conseil d'aventure. Chaque équipage peut, au cours de l'aventure, être responsable de plusieurs missions.

Conseil d'aventure : conseil au cours duquel la maîtrise et les pilotes prennent les décisions qui concernent l'organisation de l'aventure. C'est là que sont préparés les conseils d'équipage.

Conseil d'équipage : conseil au cours duquel l'équipage organise et évalue sa mission d'équipage.

Grand conseil : conseil au cours duquel toute la Tribu vote et évalue l'aventure, en début et en fin d'aventure.

Labels et talents : un label est une compétence que l'équipage souhaite acquérir durant l'aventure pour réaliser ses missions. Les labels sont regroupés par domaines de compétence, les talents : le talent nature, le talent créativité, le talent esprit, le talent forme et le talent astuce.

Brevet d'éclaireur de Tribu : week-end organisé au niveau de plusieurs territoires pendant lequel les scouts et guides de dernière année vont acquérir une technique précise (« Bosses et Bobos », « Trois Étoiles » ou « Robinson »), revenir sur leur vie de scout et guide et découvrir la caravane. Après ce week-end, ils deviennent des éclaireurs de leur Tribu.

Éclaireur/éclaireuse de la Tribu : scout ou guide qui va rejoindre la caravane pionniers-caravelles à la rentrée et qui a participé à un brevet d'éclaireur de Tribu.

Carte des terres d'aventure : carte présentant les 8 terres d'aventure dans lesquelles la Tribu peut partir en exploration.

Tribu : magazine de la branche reçu par les jeunes durant l'année.

GPS (Guide pour le scoutisme) : ce guide, pour les chefs et cheftaines.